

## **Investigasi Tingkat Hasil Belajar Yang Ditunjukkan Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK Tahun 2024**

**Danu Setiawan<sup>1</sup>, Charisma Maranatha Sitanggang<sup>2</sup>, Christopher Ronggo Panuntunan Simatupang<sup>3</sup>, Bulan Oktapia Manalu<sup>4</sup>, Carlan Septianus Samatohu Gulo<sup>5</sup>, Calvin Remer Meiman Syah Putra Gulo<sup>6</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna, Sumatera Utara, Indonesia  
Jl. Alumunium Raya No.77, Tanjung Mulia, Medan, Sumatera Utara  
Email : danusetiawan2907@gmail.com

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah paradigma pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dapat meningkatkan hasil belajar menggiring bola dengan kaki bagian dalam pada siswa kelas X di SMA NEGERI 1 Stabat pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas sebagai metodologinya. Selama empat kali pertemuan, metode pembelajaran menggiring bola dasar sepakbola akan dinilai dengan menggunakan Tes Hasil Belajar I dan Tes Hasil Belajar II. Setelah prosedur pengambilan data selesai, analisis akan dilakukan: Sembilan dari tiga puluh siswa telah mencapai nilai yang menunjukkan bahwa mereka telah mencapai tingkat ketuntasan belajar yang dipersyaratkan, yaitu tujuh puluh persen. Tingkat ketuntasan ini belum dicapai oleh dua puluh satu siswa yang tersisa, atau tiga puluh persen. Hanya 71,3 persen siswa yang mencapai ketuntasan klasikal (KKM). Sepanjang siklus, data hasil belajar dari siklus II menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam melakukan penilaian hasil belajar telah meningkat secara signifikan. Dari tiga puluh siswa, dua puluh enam (86%) telah mencapai ketuntasan belajar, sementara empat (14%) belum. Dari siklus I ke siklus II, terlihat bahwa nilai rata-rata seluruh hasil belajar mengalami peningkatan. Hal ini diungkapkan oleh hasil observasi. Seperti yang ditunjukkan oleh hasil analisis data, model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

***Kata kunci: Dribbling, Sepak Bola, Teams Games Tournament***

### **ABSTRACT**

This study aims to determine whether the cooperative learning paradigm type TGT (Teams Games Tournament) can improve the learning outcomes of dribbling with the inner foot in class X students at SMA NEGERI 1 Stabat in the 2023/2024 school year. This study used class action research as its methodology. During the four meetings, the basic football dribbling learning method will be assessed using the Learning Outcome Test I and Learning Outcome Test II. After the data collection procedure is completed, analyses will be conducted: Nine out of thirty students have achieved scores indicating that they have reached the required learning completeness level of seventy per cent. This level of completion had not been achieved by the remaining twenty-one students, or thirty per cent. Only 71.3 per cent of students achieved classical mastery (KKM). Throughout the cycle, the learning outcome data from cycle II showed that students' ability to conduct learning outcome assessment had

improved significantly. Of the thirty students, twenty-six (86 per cent) had achieved learning completeness, while four (14 per cent) had not. From cycle I to cycle II, it can be seen that the average value of all learning outcomes has increased. This was revealed by the observation results. As shown by the results of data analysis, the TGT (Teams Games Tournament) type cooperative learning model has the potential to improve student learning outcomes.

**Keywords: Dribbling, Football, Teams Games Tournament**

## **PENDAHULUAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam meningkatkan hasil belajar melalui peningkatan keterlibatan siswa dalam kegiatan permainan berbasis pasangan pada siswa kelas X di SMA NEGERI 1 Stabat pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian yang dilakukan dalam studi ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas. Setiap siswa akan menjalani Tes Hasil Belajar I dan Tes Hasil Belajar II pada akhir setiap pelajaran. Tes ini akan dilakukan dengan menggunakan pendekatan pengajaran yang berfokus pada prinsip-prinsip dasar permainan sepak bola. Setelah proses pengumpulan data selesai, kita akan mulai dengan analisis. Mereka telah mencapai tingkat penguasaan dalam pembelajaran mereka sendiri, yang ditunjukkan dengan skor tujuh puluh persen. Realisasi ini adalah hasil dari usaha tiga bersaudara. Masih ada persentase 267 atau 367 yang belum mencapai tingkat kelulusan ini. Tingkat kelulusan secara konvensional (KKM) hanya mencapai 71,3 persen. Analisis data hasil belajar semester kedua menunjukkan adanya peningkatan yang nyata dalam kemampuan belajar siswa selama semester tersebut. Dari total 386 siswa, 266 siswa berhasil mencapai tujuan pembelajaran, sementara 14 siswa tidak. Ketika semester pertama beralih ke semester kedua, terlihat jelas bahwa rata-rata hasil pembelajaran telah menunjukkan peningkatan dari waktu ke waktu. Berdasarkan hasil pengamatan, kesimpulan berikut telah dicapai. Berdasarkan temuan analisis data, model pembelajaran kooperatif yang disebut TGT (Teams Games Tournament) memiliki kapasitas untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Haslinda, Maghfiroh, and Fadillah 2022).

Menggiring bola dapat didefinisikan sebagai tindakan menendang objek dengan cara yang lambat atau terputus-putus, seperti yang dikatakan oleh (Widianto, Kristiyanto, and Liskustyawati 2020). Saat permainan sedang berlangsung, tujuan menggiring bola adalah untuk memindahkan bola dari satu lokasi ke lokasi lain. Prasyarat teknis yang penting untuk

metode individu adalah kemampuan menggiring bola. Sangat penting bahwa bola harus dikontrol sepenuhnya, dan pemain harus dapat memantau situasi permainan saat menggiring bola. Sangat penting bagi setiap pemain untuk menggunakan kedua kakinya untuk menghindari dari serangan lawan. Fokusnya tidak selalu pada bola, melainkan pada situasi lapangan. Beberapa faktor yang harus diperhatikan saat menggiring bola adalah sebagai berikut. Untuk meningkatkan hasil belajar menggiring bola, sudah menjadi kewajiban guru untuk memberikan stimulus kepada siswa melalui penerapan teknik pembelajaran oleh instruktur pendidikan jasmani. Alasannya adalah karena hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran. Di era globalisasi saat ini, anak-anak terbiasa memperoleh pengetahuan melalui indera mereka, seperti penglihatan dan suara. Sesuai dengan penelitian tahun 2020 yang dilakukan oleh (Putra Surapana 2020), siswa akan menjadi semakin tidak tertarik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran jika guru pendidikan jasmani tidak memiliki kemahiran dalam gaya mengajar dan pendekatan pembelajaran lainnya.

Menurut (Ghozali et al. 2017), siswa dilaporkan tidak puas dan tidak terlibat selama proses pembelajaran. Setelah guru memberikan penjelasan dan demonstrasi teknik menggiring bola, siswa dibagi menjadi dua kelompok dan diinstruksikan untuk membentuk barisan. Guru kemudian mengarahkan siswa untuk bergantian menggiring bola secara individu, tanpa menerima umpan balik atau bimbingan tentang teknik mereka. Hal ini konon menjadi penyebab ketidakbahagiaan atau kurangnya aktivitas siswa. Akibatnya, ketika guru menggunakan pendekatan instruksional ini, anak-anak cenderung untuk tetap diam sambil menunggu kesempatan mereka. Saat ini terdapat kekurangan dalam pemanfaatan media untuk memfasilitasi proses belajar mengajar, terutama dalam hal konten instruksional tentang menggiring bola. Meskipun instruktur telah memberikan penjelasan yang luar biasa mengenai topik tersebut, banyak waktu yang terbuang karena teknik pengajaran yang digunakan selama proses pembelajaran kurang bervariasi (Priono and Lestari 2024). Mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap instruktur selama proses pembelajaran. Namun demikian, ada sekelompok siswa yang kurang memiliki dedikasi dan sebagian besar terlibat dalam kegiatan bermain game, sehingga menyebabkan gangguan bagi teman-temannya (Putri and Apriyanto 2021).

Hasil belajar keterampilan menggiring bola siswa yang di bawah standar dapat dikaitkan dengan banyak rintangan yang dihadapi selama proses pengamatan. Para peneliti mengamati siswa dari SMA NEGERI 1 Stabat saat mereka belajar menggiring bola, dan hasil pengamatan mereka selaras dengan temuan penelitian sebelumnya. Berdasarkan data awal, terbukti bahwa dari 22 siswa yang terlibat dalam penelitian, hanya 8 siswa yang mencapai kemahiran dalam menggiring bola dalam sepak bola, sedangkan 14 siswa lainnya tidak mencapai tingkat kemahiran yang diinginkan. Hal ini terjadi karena hanya 8 siswa yang mencapai kondisi belajar penuh. Berikut adalah beberapa kesalahan yang biasa terjadi selama proses belajar menggiring bola: Lima siswa perempuan ragu-ragu tentang postur kaki yang harus digunakan untuk menggiring bola, sementara sembilan siswa laki-laki melakukan kesalahan pada sikap awal dan kontak bola. Proses pembelajaran saat ini terus bergantung pada model-model usang yang kurang inovatif dan tampak membosankan, seperti strategi berbasis perintah (- 2023). Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa instruktur hanya memfasilitasi proses pembelajaran, sementara siswa secara pasif menerima instruksi dan mengikuti bimbingan instruktur pendidikan jasmani. Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme (Priono and Lestari 2024).

Pembelajaran kooperatif merupakan jenis pembelajaran di mana siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil, dengan masing-masing kelompok terdiri dari siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda (Sinuraya and Barus 2020). Setiap siswa dalam kelompok diharuskan untuk berkolaborasi dan saling mendukung satu sama lain dalam memahami materi pelajaran agar dapat menyelesaikan tugas kelompok mereka secara efektif. Penelitian (Sakti Rumpoko et al. 2022) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif belum lengkap jika salah satu anggota kelompok belum mencapai penguasaan materi yang dipelajari. Model pembelajaran kooperatif dirancang untuk meningkatkan prestasi akademik siswa dan untuk mendorong pengembangan keterampilan sosial mereka dengan mendorong penerimaan terhadap berbagai karakteristik temannya. Banyak pendidik telah menyatakan ketidakpuasan mereka dengan diskusi kelompok yang telah dilaksanakan selama ini. Keluhan-keluhan tersebut meliputi hal-hal berikut: siswa tidak dapat berkolaborasi secara efektif dengan teman sebayanya dalam kelompok; siswa yang rajin dan cerdas menganggap alokasi tugas dan proses evaluasi tidak adil; siswa yang kurang

rajin dan cerdas akan mengalami perasaan minder saat berkolaborasi dengan teman sebayanya yang lebih pintar; dan lingkungan kelas yang berisik (Retar, Pišot, and Kolar 2015).

Sangat penting bagi siswa sekolah menengah untuk mendapatkan pelatihan yang mempersiapkan mereka untuk bekerja secara kolaboratif dengan teman sebayanya selama proses belajar mengajar Pendidikan Jasmani, seperti yang diungkapkan oleh Nurkadri dkk. (2021a). Hal ini diperlukan karena ada konten dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani yang lebih efektif jika dilakukan secara kolaboratif, seperti melalui kerja sama kelompok. Selain itu, pengalaman bekerja sama dalam kelompok sangat penting dalam perkembangan kepribadian anak. Siswa diinstruksikan untuk belajar dengan berkolaborasi dan bekerja sama ketika mereka terlibat dalam pembelajaran kooperatif (Hardiansyah 2018). TGT (Teams Games Tournament) merupakan paradigma pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa memandang status mereka, melibatkan siswa yang berperan sebagai tutor sebaya, dan menggabungkan unsur permainan, penguatan, dan komponen-komponen lainnya. Masing-masing fitur ini berkontribusi pada kemudahan penerapan model ini. TGT, yang juga dikenal dengan nama Teams Games Tournament, merupakan tingkatan yang lebih tinggi dari struktur evaluasi Student Team Achievement Divisions (STAD) dan berfungsi sebagai metode pembelajaran kolaboratif. Siswa dapat meningkatkan pengalaman belajar mereka dengan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan permainan, seperti Turnamen Permainan Tim (TGT), yang meningkatkan kesenangan dan mengurangi stres. Menurut (Asmawi, Julianti, and Prof. Dr. Samsudin 2023), hal ini dapat meningkatkan rasa tanggung jawab, kolaborasi, daya saing yang positif, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang diberikan, sangat penting untuk mengatasi masalah yang dapat meningkatkan hasil pembelajaran menggiring bola. Penulis sangat antusias untuk mengimplementasikan perubahan dan penyesuaian pada alat yang digunakan di institusi tersebut. Salah satu aspeknya adalah diversifikasi dan adaptasi alat, yang diantisipasi dapat menjadi masukan dan metode alternatif untuk memanfaatkan dan mengimplementasikan pendekatan pengajaran pendidikan jasmani di sekolah. Untuk meningkatkan keragaman dan keefektifan proses belajar mengajar, sangat penting untuk meningkatkan minat, motivasi,

dan kreativitas. Penulis melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Menggiring Bola dalam Permainan Sepak Bola melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Siswa Kelas X SMA NEGERI 1 Stabat Tahun Pelajaran 2023/2024”.

## **METODE PENELITIAN**

Investigasi dilakukan di SMA NEGERI 1 Stabat, yang terletak di Kabupaten Langkat. Penelitian ini dilakukan pada bulan April, sesuai dengan jadwal pertemuan yang telah diprogramkan dalam perangkat pembelajaran di sekolah umum SMA NEGERI 1 Stabat. Penelitian ini dilakukan dengan 130 siswa kelas sepuluh yang saat ini terdaftar di MAN 3 Stabat. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas untuk menilai keefektifan taktik tertentu dalam meningkatkan hasil belajar menggiring bola dalam pertandingan sepak bola (Yaya Ruyatnasih and Megawati 2018).

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas mengacu pada pengamatan dan evaluasi metodis dari proses pembelajaran yang disengaja dan terorganisir dalam sebuah kelas. Pendekatan yang digunakan adalah teknik kualitatif, yang tampaknya bermanfaat dalam mengidentifikasi tantangan belajar siswa selama proses pembelajaran pendidikan jasmani. Penelitian ini meneliti taktik yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar menggiring bola dalam sepak bola untuk siswa dengan tantangan belajar yang terdaftar di kelas X SMA NEGERI 1 Stabat. Penelitian tindakan kelas, semacam penelitian, disusun ke dalam beberapa tahap yang dikelompokkan dalam bentuk siklus. Pre-test, yang merupakan penilaian awal, diberikan kepada sampel pada awal penelitian. Selanjutnya, siklus perlakuan dilakukan, diikuti dengan pemberian post-test. Sebagai sebuah desain penelitian tindakan kelas, desain penelitian ini dapat dicirikan oleh tahapan-tahapan berikut, yang disusun dalam siklus-siklus: Menanggapi kendala yang dihadapi oleh para siswa, modifikasi dilakukan pada pelaksanaan siklus I. Dibutuhkan tiga kali pertemuan selama empat puluh lima menit untuk menyelesaikan implementasi. Siklus II akan dilaksanakan apabila hasil belajar siswa belum memenuhi standar ketuntasan yang telah ditentukan. Setelah siklus I dilaksanakan, maka siklus II akan selesai.

Metode observasi proses pembelajaran dan portofolio hasil belajar digunakan dalam proyek penelitian ini untuk mencapai tujuan pengumpulan data. Selama proses

pembelajaran berlangsung, proses observasi dilakukan dengan melakukan evaluasi terhadap semua kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa. Tugas ini dilakukan sesuai dengan kerangka kerja observasi yang telah ditetapkan sebelumnya.

Tabel 1: Kategori Nilai

| <b>Skor</b> | <b>Nilai</b> | <b>Keterangan</b> |
|-------------|--------------|-------------------|
| 4           | 91-100       | Sangat Baik       |
| 3           | 80-90        | Baik              |
| 2           | 70-79        | Cukup             |
| 1           | 60-69        | Kurang            |

Memanfaatkan portofolio TES untuk mengumpulkan informasi mengenai keterampilan pencari bakat dalam olahraga golf. Proses analisis data terdiri dari beberapa tahap, antara lain sebagai berikut:

Untuk memudahkan proses pencarian data, data yang telah tersimpan di dalam file log diekstrak, diolah, dan ditransformasi. Tujuan dari proses pembersihan data ini adalah untuk mengidentifikasi kesalahan atau ketidakakuratan yang dilakukan oleh siswa selama proses pengujian, serta untuk menentukan langkah-langkah yang akan diambil untuk memperbaiki kesalahan tersebut.

Selama proyek ini, data yang telah dikumpulkan dari hasil belajar siswa disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan metode sebelumnya.

Seperti yang dibuktikan dengan hasil yang baru saja diumumkan, ada siswa yang belum memulai studi mereka dan mereka yang sudah memulai studi mereka. Selain itu, rasio siswa yang telah menyelesaikan pendidikan mereka juga dapat digunakan untuk menentukan tingkat retensi siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Lokasi penelitian ini adalah SMA NEGERI 1 Stabat pada tahun ajaran 2023/2024. Para peneliti melakukan tes awal sebelum melakukan penelitian yang sebenarnya. Tujuan dari tes awal ini adalah untuk mengidentifikasi dan mengklarifikasi kekurangan yang teridentifikasi pada hasil tes utama. Anak-anak diberi bola kecil untuk dimainkan sebelum perlombaan diputuskan. Hal ini dilakukan sebelum pemeriksaan dilakukan. Informasi yang

relevan mengenai hasil tes awal yang diberikan oleh para siswa disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2. Deskripsi Hasil Pre-test Menggiring Bola

---

| No. | Hasil Tes | Jumlah Siswa            |
|-----|-----------|-------------------------|
|     |           | 1 70% (Tidak Tuntas) 21 |
|     |           | 2 30% (Tuntas) 9        |

---

Hasil pre-test menggiring bola dijelaskan dalam tabel, yang mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam menguasai dribbling masih sangat kurang. Tiga puluh siswa berpartisipasi dalam penelitian ini; namun, hanya sembilan dari mereka, atau tujuh puluh persen, yang menunjukkan ketuntasan belajar. Dua puluh satu siswa lainnya, atau tiga puluh persen, tidak mencapai ketuntasan belajar. Sebaliknya, nilai persentase ketuntasan klasikal (KKM) rata-rata kelas hampir mencapai 63.

Penelitian dan evaluasi yang dilakukan oleh para peneliti menunjukkan bahwa varian pembelajaran memiliki kemampuan untuk meningkatkan proses pembelajaran penanganan bola dalam permainan sepak bola. Hasil yang diharapkan dari pengalaman belajar siswa akan jauh lebih baik dari sebelumnya. Hal ini dikuatkan oleh hasil penelitian yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai tingkat keterampilan yang diharapkan dalam kegiatan akademis mereka di semester awal. Hal ini terjadi sebagai akibat dari tantangan yang dihadapi para siswa ketika mereka menyesuaikan bola. Dalam upaya untuk meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, para peneliti menerapkan variasi pembelajaran pada fase kedua. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa mengalami kecemasan ketika mereka mengikuti proses pembelajaran. Sebagai hasil dari desain penelitian yang telah dilaksanakan, terbukti bahwa proporsi musik klasik sebesar 70% pada semester pertama, namun meningkat menjadi 86% pada semester kedua.

Lebih lanjut, analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa, yang diukur melalui tes hasil belajar sebelum penerapan variasi mengajar, masih relatif rendah dengan nilai 63. Melalui penerapan teknik variasi mengajar, siswa mencapai tingkat ketuntasan yang memuaskan dalam hasil belajar mereka, yang dibuktikan dengan nilai 71,3 pada tes hasil belajar siklus I. Namun demikian, hasil belajar tradisional sebesar 70% belum mencapai

tingkat ketuntasan. Hal ini terbukti dari hasil analisis yang dilakukan. Terdapat bukti nyata bahwa sejumlah besar siswa tidak dapat menggiring bola dengan baik, yang ditunjukkan dengan total nilai sikap kaki sebesar 110 dan rata-rata 3,4 saat menggiring bola. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa para siswa menghadapi berbagai hambatan selama proses memperoleh pengetahuan. Temuan ini terlihat dari nilai yang kami peroleh. Pengamatan ini ditunjukkan dengan jumlah skor sikap kepala saat menggiring bola yang paling rendah, yaitu sebesar 44 dan memiliki rata-rata 2,2. Namun demikian, hal ini mengindikasikan bahwa masih cukup banyak siswa yang kurang memiliki kemampuan menggiring bola. Pengamatan ini terlihat dari jumlah keseluruhan penilaian sikap tangan yang dicatat selama menggiring bola, yang berjumlah 81 dengan rata-rata 2,7. Namun demikian, hal ini mengindikasikan bahwa masih ada sejumlah besar anak yang kurang memiliki kemampuan menggiring bola dengan baik.

Proporsi tersebut adalah enam puluh persen selama siklus awal dan meningkat menjadi delapan puluh enam persen selama siklus berikutnya, seperti yang ditunjukkan oleh temuan penelitian. Hasil belajar 71,3% dari jumlah siswa yang berpartisipasi dalam menggiring bola mencapai KKM pada siklus pertama. Perolehan menggiring bola tradisional secara efektif diselesaikan selama siklus II sebagai hasil dari penggabungan variasi pembelajaran dan insentif yang menarik minat siswa. Murid-murid pada siklus I terpaksa beradaptasi karena mereka kurang terbiasa dengan metode pembelajaran peneliti. Bisa dibayangkan bahwa kegagalan program pendidikan untuk mencapai tujuannya adalah hasil dari kurangnya informasi atau ketidakmampuan untuk memilih strategi pembelajaran yang sesuai. Akibatnya, anak-anak tidak dapat mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan untuk mereka.

Salah satu penyebab siswa mengalami kesulitan dalam proses belajar dan mengajar adalah kurangnya pemahaman mereka terhadap metodologi pembelajaran yang digunakan. Karena tidak adanya perubahan dalam pendekatan pendidikan yang selama ini digunakan oleh para siswa, maka tidak ada perubahan dalam proses pembelajaran. (Sugiarto 2016) berpendapat bahwa kegagalan dalam memilih gaya mengajar yang tepat merupakan faktor yang berkontribusi terhadap kurangnya keberhasilan dalam mencapai tujuan program pengajaran yang direncanakan. Akibatnya, siswa tidak dapat mencapai tujuan pendidikan.

Sehubungan dengan hal tersebut, para pendidik harus mampu memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang diharapkan dapat lebih efektif dalam rangka meningkatkan pembelajaran siswa, baik di dalam maupun di luar kelas, serta pembelajaran mandiri. Prestasi akademik dipengaruhi oleh berbagai faktor. Hal ini mencakup lingkungan tempat siswa belajar, metode pengajaran dan pembelajaran yang efektif, serta kemampuan dan bakat bawaan siswa (Okpatrioka 2023). Hal ini dimungkinkan untuk belajar melalui berbagai metode, seperti instruksi pendidikan jasmani di institusi. Salah satu ilustrasi dari hal ini adalah pemanfaatan permainan untuk menginstruksikan siswa pada variasi yang dimaksudkan untuk menarik. Variasi dapat diartikan sebagai suatu perbuatan guru dalam konteks belajar mengajar yang bertujuan untuk mengatasi kebosanan siswa, sehingga dalam proses pembelajaran siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, keantusiasan, serta berperan aktif, seperti yang dikemukakan oleh (Sugiarto 2016). Dasar dari penafsiran ini adalah konsep "Variasi". Berbagai penafsiran terhadap kalimat ini dimungkinkan. Para siswa diberi kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan turnamen sebagai bagian dari variasi instruksional ini. Kegiatan menggiring bola yang diajarkan kepada mereka adalah I, II, III, dan IV. Berbagai gaya dapat diajarkan melalui penggunaan permainan sepak bola dengan cara ini.

## **KESIMPULAN**

Pada siklus I, hasil belajar siswa menunjukkan bahwa tingkat kemahiran awal siswa dalam melakukan keterampilan gerak dasar menggiring bola pada permainan sepak bola masih belum memuaskan setelah dilakukan tes hasil belajar pertama. Hal ini disebabkan karena para siswa belum menyadari potensi maksimal mereka. Dari tiga puluh siswa, sembilan siswa atau tiga puluh persen telah mencapai tingkat ketuntasan belajar. Sebaliknya, dua puluh satu siswa, atau tujuh puluh persen, belum mencapai tingkat kemahiran yang merupakan ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil observasi, perkembangan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal tes hasil belajar konvensional terlihat jelas pada siklus I. Dua puluh satu siswa telah mencapai tujuh puluh persen dari kapasitas belajar mereka, sementara tiga puluh anak belum mencapai tingkat ketuntasan belajar tiga puluh persen. Pada tes KKM, siswa rata-rata memperoleh nilai 71,3. Pada siklus kedua, terlihat bahwa siswa telah membuat langkah besar dalam kapasitas mereka untuk menyelesaikan evaluasi hasil belajar konvensional secara efektif. Hal ini dapat

diamati. Hanya empat siswa, atau 14%, yang belum memenuhi semua kewajiban belajar mereka, sementara dua puluh enam siswa, atau 86%, telah memenuhi kewajiban belajar mereka. Ada tiga puluh siswa yang hadir. Pada tahun ajaran 2023/2024, hasil belajar siswa Kelas X di SMA NEGERI 1 Stabat dapat ditingkatkan melalui penerapan variasi instruksional dalam konteks menggiring bola pada permainan Sepakbola. Berdasarkan asumsi bahwa hal ini dapat dilakukan, maka kesimpulan ini dapat disimpulkan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Asmawi, M, E Julianti, and Samsudin. (2023). *Manajemen Olahraga*. Surabaya: Jakad Media Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=SmLcEAAAQBAJ>.
- Ghozali, Prima et al. (2017). *Journal of Physical Education and Sports Pembinaan Olahraga Sepakbola Di Klub Indonesia Muda Purwokerto Kabupaten Banyumas*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes>.
- Hardiansyah, Sefri. (2018). Analisis Kemampuan Kondisi Fisik Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang." *Jurnal MensSana* 3(1): 117. doi:10.24036/jm.v3i1.72.
- Haslinda, Fara, Nazilatul Maghfiroh, and Sindy Riska Fadillah. (2022). "Buku Digital Sebagai Media Pengembangan Literasi." *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)* 576: 576-84.
- Okpatrioka. (2023). "Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1(1): 86-100.
- Priono, Joko, and Dewi Ayu Lestari. (2024). "Analisis Tingkat Kebugaran Jasmani Mahasiswa PJKR." *Jendela Olahraga* 9(1): 168-78. doi:10.26877/jo.v9i1.17945.
- Putra Surapana, Imam Syafii. (2020). "Tingkat Pemahaman Pelatih Sekolah Sepakbola Terhadap Kurikulum Sepakbola Indonesia Filanesia Di Kabupaten Kediri Pada Tahun 2020 Putra Surapana \*, Imam Syafii." *Jurnal Unesa*: 136-43. [putrasurapana16060474103@mhs.unesa.ac.id](mailto:putrasurapana16060474103@mhs.unesa.ac.id).
- Putri, Wahyu Setia Kuscahyaning, and Rohmad Apriyanto. (2021). "Perbedaan Tingkat Kebugaran Jasmani Antara Mahasiswa Aktif Berolahraga Dengan Status Perokok Aktif Dan Bukan Perokok." *Jurnal Segar* 10(1): 8-13. doi:10.21009/segar/1001.02.
- Retar, Iztok, Rado Pišot, and Edvard Kolar. (2015). "The Definition of Sports Management." *Physical Education and Sport Šugman Bednarik & Kolarič* 13(2): 275-81.
- Sakti Rumpoko, Satrio et al. (2022). "Tingkat Kebugaran Jasmani Mahasiswa Prodi Pendidikan Olahraga." *Jurnal Porkes* 5(1): 260-71. doi:10.29408/porkes.v5i1.5635.
- Samyuktha Rani C S. (2023). "Digital Books Vs Printed Books." *International Journal For Multidisciplinary Research* 5(3): 3-5. doi:10.36948/ijfmr.2023.v05i03.3427.
- Sinuraya, Janwar frihasan, and Julius B N B Barus. (2020). "Tingkat Kebugaran Jasmnai Mahasiswa Pendidikan Olahraga." *Nuevos sistemas de comunicación e información* 4(1): 2013-15.
- Sugiarto. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Widianto, Brian Kurniawan, Agus Kristiyanto, and Hanik Liskustyawati. (2020). "The Implementation of Football Sports Coaching Management at Darul Huda Mayak Ponorogo Islamic Boarding School." *Budapest International Research and Critics in*

Linguistics and Education (BirLE) Journal 3(4): 2282-91.  
doi:10.33258/birle.v3i4.1511.

Yaya Ruyatnasih, S.E.M.M., and L Megawati. (2018). Pengantar Manajemen: Teori, Fungsi Dan Kasus. Absolute Media. <https://books.google.co.id/books?id=6DnvDwAAQBAJ>.